Volume 9 ssue 5 (2025) Pages 1468-1477
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Budaya Melayu Riau Untuk Literasi Budaya Anak Usia Dini

Mastuinda[1]✉, Harlina Ramelan[2], Nanda Pratiwi[3], Eva Eriani[4]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau, Indonesia[(1,3,4)]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

Abstrak

Fokus dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah menciptakan media pembelajaran yang valid dalam bentuk buku cerita bergambar tentang budaya Melayu Riau untuk mengembangkan literasi budaya anak usia dini. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall. Subjek penelitian terdiri dari 3 validator ahli untuk validasi dan 31 anak usia 5–6 tahun untuk kelas uji coba produk. Dalam hasil validasi, persentase untuk fase validasi materi adalah 82% (kategori valid), 98% (kategori sangat valid) untuk validasi bahasa, dan 96,66% (kategori sangat valid) untuk validasi media. Dalam uji coba kelompok kecil, peserta mendapat skor 79,63%, sedangkan kelompok sedang mendapat skor 85,15%, keduanya dianggap sangat efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau dapat meningkatkan keterampilan literasi budaya anak usia dini di taman kanak-kanak. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi nilai-nilai budaya Melayu Riau ke dalam media pembelajaran PAUD melalui desain narasi dan ilustrasi yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Pendekatan inovatif ini menjadikan buku cerita sebagai sarana pembelajaran yang lebih kontekstual secara budaya dan relevan dengan tahapan perkembangan anak usia dini, sehingga efektif dalam meningkatkan literasi budaya anak usia dini.
Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Buku Cerita Bergambar, Budaya Melayu Riau, Literasi Budaya.*

Abstract

This research and development activity aims to create a valid learning medium in the form of illustrated storybooks about the culture of Malay Riau, specifically designed to enhance early childhood cultural literacy. The study utilized the development model proposed by Borg and Gall. The research involved three expert validators for the validation process and 31 children aged 5 to 6 years for product trial classes. The results of the validation indicated a material validation score of 82% (considered valid), a language validation score of 98% (very valid), and a media validation score of 96.66% (very valid). In small group trials, the participants achieved an average score of 79.63%, while the larger group scored 85.15%, both of which are deemed very effective.Therefore, it can be concluded that developing a picture book based on Malay Riau culture is beneficial in improving early childhood literacy skills in kindergartens. The originality of this research lies in the integration of Malay Riau cultural values into early childhood education (PAUD) learning media, incorporating narrative design and illustrations that are appropriate for early childhood development stages. This innovative approach makes storybooks a culturally relevant and effective means of learning, thereby enhancing early childhood cultural literacy.
Keywords: *Early Childhood, Picture Books, Malay Culture, Riau,Cultural Literacy.*

✉ Corresponding author:
Email Address: mastuinda@lecturer.unri.ac.id (Riau, Indonesia)
Received 10 May 2025, Accepted 14 June 2025, Published 14 June 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan titipan Tuhan Yang Maha Esa yang perlu dijaga, dibimbing, dan diberikan pendidikan secara optimal. Masa ini sangat krusial karena dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), yakni periode yang sangat mempengaruhi proses tumbuh kembang anak dan tidak dapat terulang (Marsudi, 2024). Menurut The National Association for the Education of Young Children (NAEYC), pendidikan anak usia dini (PAUD) mencakup layanan pendidikan untuk anak usia lahir hingga delapan tahun (Susanto, 2021). Pada masa ini terjadi perkembangan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang membutuhkan stimulasi optimal (Komari & Aslan, 2025). Kesempatan ini hanya terjadi sekali dalam kehidupan manusia dan tidak dapat diulang (Suryana et al., 2018).

Selain mengembangkan aspek perkembangan anak, PAUD juga berperan penting dalam menanamkan literasi budaya sejak dini (Rustanty, 2022). Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami, menghargai, dan menginternalisasikebudayaan sebagai identitas dan warisan bangsa (Effendi & Wahidy, 2019). Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang sangat kaya namun, seiring dengan perkembangan globalisasi, banyak budaya lokal Indonesia yang diklaim oleh negara lain (Hasan et al., 2024). Minimnya kesadaran generasi muda terhadap pentingnya budaya bangsa menjadi salah satu penyebab lemahnya perlindungan terhadap warisan budaya (Satria et al., 2025). Oleh karena itu, menanamkan literasi budaya sejak usia dini merupakan langkah strategis dalam memperkuat identitas nasional.

Dalam konteks pembelajaran di PAUD, media pembelajaran memegang peranan penting untuk menyampaikan nilai-nilai secara efektif. Namun, paradigma Pendidikan abad ke-21 yang berfokus pada capaian akademik sering kali mengabaikan aspek pendidikan penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Pergeseran paradigma pendidikan abad ke-21 yang menitikberatkan pada capaian akademik telah menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap pendidikan berbasis budaya lokal. Banyak anak usia dini saat ini tidak lagi mengenal tradisi dan budaya daerahnya sendiri. Menyikapi kondisi ini, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan anak (Sari, 2024). Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan dan mempermudah pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Guru sebagai fasilitator pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan media yang inovatif. Salah satu media yang terbukti efektif untuk anak usia dini adalah buku cerita bergambar, yaitu media yang memadukan ilustrasi visual dan teks sederhana untuk menyampaikan cerita (Fuadah, 2022; Lubis & Dasopang, 2020). Buku cerita bergambar mampu menjembatani pemahaman anak dari konkret ke abstrak, memperkaya kosakata, serta menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak (Suryana, 2013). Jika dirancang dengan baik, media ini dapat sekaligus menstimulasi aspek Bahasa, sosial-emosional, motorik, serta penanaman nilai budaya melalui narasi dan visualisasi yang menarik.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 22–26 April 2021 di beberapa Taman Kanak-Kanak (TK) di Pulau Rupat, seperti TK Pembina, TK Mutiara Bunda, TK Islamiyah, dan TK IT Bestari, diketahui bahwa hampir semua TK tersebut belum memiliki media pembelajaran berbasis budaya Melayu Riau. Guru di TK tersebut belum pernah menggunakan buku cerita bergambar yang mengangkat tema budaya Melayu Riau dalam kegiatan belajar mengajar, meskipun sebagian besar peserta didik berasal dari suku Melayu. Ketiadaan media yang mencerminkan budaya lokal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan literasi budaya anak dan ketersediaan sumber belajar yang sesuai.

Beberapa studi internasional menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai budaya, keberagaman, dan identitas diri dalam anak usia dini. (Garces-Bacsal et al., 2021) menekankan bahwa buku bergambar multicultural dapat memperluas wawasan anak terhadap isu-isu sosial dan budaya secara global, sementara (Cleovoulou et al., 2013) menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengembangkan pemahaman tentang inklusi sosial melalui interaksi dengan buku bergambar yang merefleksikan kehidupan mereka. (Kelly-Ware & Daly, 2019) juga menggarisbawahi pentingnya ilustrasi dalam membantu

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

anak memahami keberagaman. Nilai kebaruan (*novelty)* dari penelitian ini terletak pada pengembangan buku cerita bergambar yang secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai budaya Melayu Riau, sevuah aspek budaya lokal yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur internasional maupun nasional. Kontribusi penelitian ini terletak pada kemampuan menggabungkan pendekatan dari studi internasional tentang penggunaan buku cerita bergambar untuk memahami keberagaman dan inklusi sosial, sehingga memperluas cakupan diskursus ilmiah mengenai literasi budaya anak usia dini dalam konteks budaya lokal Indonesia.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research & development), di adaptasi dari model Borg & Gall & Gall (Gall et al., 2015) dengan modifikasi pada delapan tahapan utama, yaitu: (1) Tahapan Identifikasi Tujuan Instruktural, (2) Tahapan Analisis Instruksional, (3) Identifikasi Belajar dan Konteks, (4) Merumuskan Tujuan Pembelajaran, (5) Pengembangan Instrument, (6) Pengembangan Strategi Instruksional, (7) Pengembangan dan Pemilihan Materi Pembelajaran, (8)Merancang Evaluasi Formatif.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan penyebaran angket validasi kepada tiga pakar, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket validasi menggunakan skala Likert 4 poin dan disusun berdasarkan indicator kualitas isi, kualitas instruksional, dan aspek kebahasaan yang mengacu pada teori (Arsyad, 2025). Validasi instrument dilakukan melalui *expert* judgment sebelum digunakan pada tahap uji coba.

Untuk memperoleh data reliabel, digunakan triangulasi sumber data dari guru, anak, dan pakar, serta triangulasi teknik melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistic deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata validasi dan uji coba produk. Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, dilengkapi dengan perhitungan *gain score* guna mengukur kekuatan intervensi. Analisis kualitatif juga digunakan untuk mendeskripsikan tanggapan guru dan anak terhadap media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument penelitian ini yaitu pada tabel 1,2 dan 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Validasi Materi

Aspek_Indikator_Nomor Butir	Jumlah Butir		
Kualitas isi dan tujuan	Kesesuaian KI dan KD dengan kurikulum PAUD	1	6
	Tujuan pembelajaran spesifik dan jelas	2	
	Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan sains anak	3	
	Kejelasan isi cerita yang disampaikan	4	
	Kesesuaian isi cerita dengan perkembangan kognitif anak usia dini	5	
	Meningkatkan kemampuan literasi budaya anak	6	
Kualitas instruksional	Membantu anak maupun guru dalam proses pembelajaran	7	5
	Memiliki nilai kemenarikan dalam proses pembelajaran	8	
	Mampu mengembangkan literasi budaya anak	9	
	Media dapat digunakan dengan mudah	10	
	Kejelasan dan keterbacaan Bahasa yang digunakan	11	

Sumber: (modifikasi (Arsyad, 2025))

Tabel 2. Kisi-kisi instrument validasi bahasa

Aspek_Indikator_Nomor Butir	Jumlah Butir		
Kebahasaan	Bahasa dalam media mudah dipahami untuk anak usia 5-6 tahun	1	4
	Kejelasan bahasa dari petunjuk penggunaan	2	
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	
	Gaya penulisan sederhana	4	
Keterbacaan	Ketepatan teks dengan cerita	5	6
	Ketepatan ejaan	6	
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	7	
	Kesesuaian penggunaan bahasa Indonesia	8	
	Tata letak teks sudah sesuai	9	
	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	20	
	Jumlah		10

Sumber: modifikasi (Dhieni, 2013; Faizah, 2009; Sadiman et al., 2012)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Validasi Media

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
kegrafikan	Komposisi warna tulisan dan *background*	1	9
	Ukuran huruf	2	
	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi	3	
	Kemenarikan desain	4	
	Kemudahan penggunaan buku cerita	5	
	Urutan penyajian komponen buku cerita	6	
	Presisi gambar pada setiap halaman	7	
	Tata letak tulisan setiap halaman	8	
	Keindahan gradasi warna pada buku cerita	9	
Penyajian	Desain tulisan dan gambar menarik minat anak	10	3
	Pilihan gambar yang ditampilkan menstimulasi literasi budaya anak	11	
	Petunjuk yang disediakan memperjelas penggunaan buku cerita	12	
	Jumlah		12

Sumber : modifikasi (Faizah, 2009; Sadiman et al., 2012)

Tabel 4. Kisi-kisi instrument efektivitas literasi budaya anak

Aspek_Indikator_Nomor Butir	Jumlah Butir		
Pengetahuan Budaya	Anak mengenal isi cerita yang berkaitan dengan budaya Melayu Riau	1	3
	Anak mengenal simbol budaya Melayu Riau dalam cerita	2	
	Anak menunjukkan kemampuan mengidentifikasi gambar budaya Melayu Riau	3	
Proses Budaya	Anak menceritakan kembali isi cerita budaya dengan bahasa sendiri	4	3
	Anak menggambar benda atau tokoh dari cerita budaya Melayu Riau	5	
	Anak melakukan kegiatan bermain peran berdasarkan cerita budaya	6	
Sikap terhadap Budaya	Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap cerita budaya	7	3
	Anak menunjukkan ekspresi antusias saat membaca atau mendengar cerita	8	
	Anak menunjukkan rasa bangga terhadap budaya Melayu Riau.	9	
	Jumlah		9

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah buku cerita bergambar berbasis budaya melayu Riau yang telah di uji kevalidannya sehingga layak untuk diterapkan di taman kanak-untuk meningkatkan literasi budaya anak. Buku ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui model R&D Borg and Gall,Gall dengan hasil dari masing-masing tahapan diuraikan sebagai berikut:

Tahapan Identifikasi Tujuan Instruktural

Identifikasi tujuan instruktural dilakukan dengan observasi yang dilakukan di TK Pembina Rupat dengan data observasi literasi budaya anak sebesar 45.30% dengan kategori Mulai Berkembang. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cteknik wawancara kepada kepala sekolah dan guru diperoleh informasi bahwa pembelajaran dengan muatan budaya disekolah jarang dilaksanakan karena kurangnya media pembelajaran, jika dilaksanakan media yang digunakan hanya berupa pemberian lembar kerja anak saja. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar berbasis budaya melayu juga belum pernah digunakan di TK pada tema apapun.

Tahapan Analisis Instruksional

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi instruksional terdiri dari keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang harus dikembangkan anak dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti dalam mengembangkan produk memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengembangan buku cerita berbasis budaya melayu Riau yang dapat

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

meningkatkan literasi budaya anak. Adapun hasil identifikasi indikator literasi budaya terbagi menjadi tiga, yaitu: pengetahuan budaya, proses budaya, sikap terhadap budaya.

Identifikasi Belajar dan Konteks

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis karakteristik anak dalam rangka mengembangkan produk e-book cerita bergambar berbasis STEAM yang diarahkan untuk meningkatkan literasi budaya anak usia dini. Analisis ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan di TK Pembina Rupat sebagai lokasi penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap anak usia 5–6 tahun, diperoleh data sebagai berikut: (1) Sebagian anak sudah mulai mampu membaca tulisan sederhana yang ada pada gambar, namun masih tampak malu-malu dan takut salah saat diminta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita atau budaya yang ditampilkan. (2) Anak menunjukkan sikap kooperatif, seperti mau bergantian menggunakan mainan atau alat saat diminta oleh guru, yang mencerminkan awal perkembangan sikap sosial dan penghargaan terhadap aturan bersama—bagian penting dalam pembelajaran budaya. (3) Anak terlihat antusias saat pembelajaran menggunakan media yang menarik, seperti gambar tokoh budaya lokal atau cerita rakyat. (4) Media yang menarik dan kontekstual terbukti mampu memancing rasa ingin tahu anak terhadap cerita, tokoh, dan simbol budaya daerah. (5) Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan literasi budaya anak masih tergolong rendah, terutama dalam mengenali dan memahami elemen-elemen budaya lokal seperti pakaian tradisional, makanan khas, atau cerita rakyat, sehingga perlu distimulasi lebih lanjut agar berkembang sesuai harapan. Sedangkan identifikasi konteks pembelajaran dilakukan untuk menentukan isi materi yang akan dikembangkan, yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti anak usia 5–6 tahun di taman kanak-kanak, khususnya dalam aspek perkembangan nilai-nilai budaya, sosial emosional, dan bahasa.

Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, indikator kemampuan literasi budaya anak usia 5–6 tahun disusun berdasarkan teori perkembangan anak dan konteks lokal budaya Melayu Riau. Tujuan kinerja ini dirancang untuk mendukung penguatan identitas budaya melalui media cerita bergambar. Adapun rumusan tujuan pembelajaran dijabarkan sebagai berikut: (1) Anak mampu memahami isi cerita yang mengandung nilai-nilai budaya Melayu Riau, (2) Anak mampu menyebutkan tokoh atau simbol budaya Melayu Riau dalam cerita, (3) Anak dapat mengidentifikasi gambar budaya Melayu Riau dalam buku cerita, (4) Anak dapat menjelaskan kembali cerita budaya menggunakan bahasa sendiri, Anak menunjukkan rasa ingin tahu dan bangga terhadap budaya Melayu Riau.

Pengembangan Instrument

Instrument dikembangkan melalui kisi-kisi intrumen uang disusun berdasarkan teori literasi budaya anak usia dini. Penilaian hasil belajar anak dilakukan melalui asesmen otentik dengan instrument berupa lembar observasi, berikut merupakan kisi-kisi instrument sebelum validasi pakar. Selengkapnya disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. kisi-kisi instrument sebelum validasi pakar

Indikator	Aspek Penilaian	Nomor Butir
Pengetahuan Budaya	Anak mengenal isi cerita yang berkaitan dengan budaya Melayu Riau	1
	Anak mengenal simbol budaya Melayu Riau dalam cerita	2
	Anak menunjukkan kemampuan mengidentifikasi gambar budaya Melayu Riau	3
Proses Budaya	Anak menceritakan kembali isi cerita budaya dengan bahasa sendiri	4
	Anak menggambar benda atau tokoh dari cerita budaya Melayu Riau	5
	Anak melakukan kegiatan bermain peran berdasarkan cerita budaya	6
Sikap terhadap Budaya	Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap cerita budaya	7
	Anak menunjukkan ekspresi antusias saat membaca atau mendengar cerita	8
	Anak menunjukkan rasa bangga terhadap budaya Melayu Riau.	9

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

Pengembangan Strategi Instruksional

Penyusunan strategi instruksional didasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai atau secara spesifik untuk membantu pembelajaran mencapai tujuan khusus. Strategi pembelajaran dirancang sesuai dengan produk atau desain yang ingin dikembangkan yaitu buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau untuk meningkatkan literasi budaya anak di taman kanak-kanak. Adapun yang dikembanganakan pada tahap ini adalah (1) Proses penyusunan kompetensi, (2) Proses perumusan konsep, dan alokasi waktu yang diuraikan dalam bentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

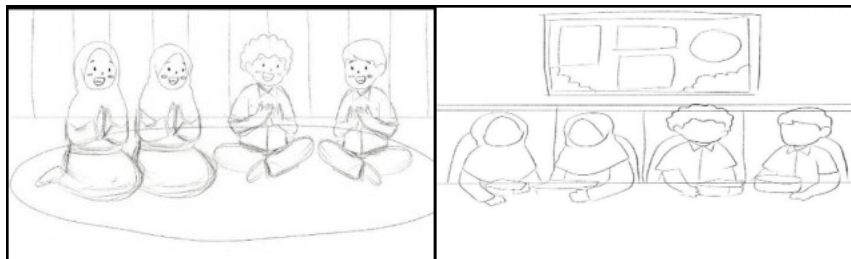
Pengembangan dan Pemilihan Materi Pembelajaran

Pada tahap ini produk dikembangkan berdasarkan tipe, jenis, dan model tertentu. Buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau ini menggunakan konsep pembelajaran berbasis budaya yang disesuaikan dengan perkembangan nilai-nilai budaya, sosial emosional, dan bahasa anak usia dini. Tahapan desain produk buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau yaitu merancang alur cerita yang sesuai dengan produk yang ingin dikembangkan peneliti.

Merancang Evaluasi Formatif

Pada tahap ini dilakukan pengembangan desain yang dirancang menjadi sebuah produk serta dilakukan evaluasi formatif. Berikut merupakan tahapan dalam merancang buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau.

Desain Buku

Proses pembuatan desain menggunakan aplikasi *procreate* yang digambar melalui Ipad. Jenis font yang digunakan adalah chalkboard. Pengembangan buku cerita bergambar ini berukuran 25x25 cm. berikut merupakan desain tampilan awal dari e-book cerita bergambar.

Gambar 1. Rancangan Awal Buku Cerita Bergambar Berbasis Budaya Melayu Riau

Hasil Pengembangan Produk

Setelah mendesain gambar, peneliti mulai mewarnai desain dan memberikan shading untuk menyusun buku cerita bergambar menjadi sebuah produk yang siap digunakan. Berikut tampilan buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau untuk meningkatkan literasi budaya anak di Taman Kanak-kanak.

Gambar 2. Hasil Pengembangan buku cerita bergambar

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

Setelah produk berhasil dikembangkan maka dilakukan uji validasi. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji validitas

No	Subjek	Hasil Uji Validitas (%)	Keterangan
1	Validasi Materi	82%	Valid
2	Validasi Bahasa	98%	Sangat Valid
3	Validasi Media	96,66	Sangat Valid

Setelah produk selesai di validasi oleh pakar ahli, maka dilanjutkan uji coba kepada subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Rupat. Adapun hasil uji coba pada kelas kecil dan sedang dapat dilihat pada tabel 7**.**

Tabel 7. Hasil Uji Coba pada Kelas Kecil dan Sedang

No	Subjek	Nilai *pretest*	Keterangan	Nilai *Posttest*	Keterangan
1	Uji Coba Kelas Kecil	42,31%	MB	79,63%	BSB
2	Uji Coba Kelas Sedang	41,95%	MB	85,15%	BSB

Setelah melakukan uji *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas dari buku cerita terhadap literasi budaya anak. Adapun hasil uji *N-Gain* dapat dilihat pada tebel 8.

Tabel 8. hasil uji *N-Gain*

No	Subjek	*N-Gain Score*	Keterangan
1	Uji Coba Kelas Kecil	0,65	Sedang
2	Uji Coba Kelas Sedang	0,74	Tinggi

Berdasarkan tabel 8 dapat diperoleh nilai *N-Gain* pada uji cob akelas kecil sebesar 0,65 dengan kriteria sedang dan pada uji coba kelas sedang sebesar 0,74 dengan kriteria tinggi. Selain itu peneliti juga melakukan uji beda dengan menerapkan uji *paired sample t test*, dan diperoleh nilai sig. (*2 tailed)* sebesar 0.000 < 0.05 dengan α = 0.05. sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest.* Hasil analisis ini mengidintifikasi bahwa, pengembangan buku cerita bergambar budaya Melayu Riau efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya anak.

Pembahasan

Penelitian pengembangan buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai media untuk meningkatkan literasi budaya anak di Taman kanak-kanak. Hal ini terlihat dari peningkatan literasi budaya anak secara signifikan pada uji coba kelas kecil dari 42,31% menjadi 79,63% dan kelas sedang dari 41,95% menjadi 85,15% setelah digunakannya media tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari pengembangan produk ini yaitu, buku cerita bergambar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dilapangan sehingga bisa menjadi solusi dari permasalahan literasi budaya anak yang belum berkembang secara optimal. hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang mendukung bahwa penggunaan buku cerita dapat meningkatkan literasi budaya anak dilakukan oleh I.K. Budiarsa et al. (2022). media yang dikembangkan memiliki desain yang menarik bagi anak sehingga minat belajar dan rasa ingin tau anak terstimulasi secara optimal untuk memperhatikan dan melaksanakan proses pembelajaran (Maghfiroh & Suryana, 2021). Namun, jika dibandingkan dengan pengembangan serupa seperti buku cerita bergambar berbasis budaya Bali (Astawa, 2022) buku cerita bergambar berbasis budaya

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

Melayu Riau ini menunjukkan Tingkat validasi media yang relative lebih tinggi (>95%) dan peningkatan efektivitas yang signifikan, khususnya dalam aspek sikap terhadap budaya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Hura et al. (2023) dengan judul pengembangan buku cerita bergambar berbasis QR dengan insersi budaya local. penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran insersi budaya lokal mampu menstrimulasi perkembangan sosial emosional anak secara optimal karena mengandung nilai-nilai yang dekat dengan anak. Namun cenderung menuntut dukungan infrastruktur teknologi yang belum merata di daerah terpencil. Dibandingkan dengan itu, buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau ini tidak hanya lebih kontekstual tetapi juga lebih inklusif dan aplikatif di wilayah dengan akses terbatas terhadap teknologi digital. Hal ini menjadi keunggulan tersendiri yang menguatkan nilai praktis media dalam pembelajaran inklusif berbasis budaya lokal

Selain itu hasil penelitian Fitri (2024) dengan judul penerapan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada anak usia dini menyimpulkan bahwa media kearifan lokal lidak hanya meningkatkan literasi, tetapi juga memperkuat identitas diri anak. Media ini mempertemukan elemen budaya (cerita rakyat, pakaian, makanan, symbol budaya) dengan pendekatan visual yang menarik, yang menurut Maghfiroh & Suryana (2021) mampu mengoptimalkan atensi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Temuan internasional oleh Garces-Bacsal et al. (2021) menekankan bahwa buku cerita bergambar multicultural dapat memperluas kesadaran identitas budaya anak. Penelitian ini memperkuat gagasan tersebut dalam konteks lokal, dengan menunjukkan bahwa Ketika anak diperkenalkan dengan nilai dan symbol budaya Melayu Riau, mereka menunjukkan peningkatan rasa bangga dan rasa ingin tahu terhadap budaya tersebut. Gunn et al. (2022) juga mencatat bahwa representasi budaya dalam media visual membuat anak lebih terlibat secara emosional. Penelitian ini membuktikan bahwa media lokal seperti buku cerita berbasis budaya Melayu Riau tidak kalah efektif dibandingkan media interaktif global, selama desain visual dan konten naratifnya relevan dan kontekstual.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis budaya lokal tidak hanya setara, bahkan dalam beberapa aspek lebih unggul dibandingkan dengan pendekatan berbasis teknologi mutakhir, terutama dalam hal ketersediaan, keterjangkauan, dan relevansi budaya. Ini menegaskan pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam media pembelajaran untuk mendukung penguatan identitas budaya sejak usia dini.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis budaya Melayu Riau yang telah terbukti valid dan layak digunakan untuk meningkatkan literasi budaya anak usia dini. Pengembangan dilakukan melalui model R&D Borg & Gall, dimulai dari identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan strategi, hingga evaluasi formatif. Hasil uji validitas menunjukkan kategori sangat valid, dan uji coba menunjukkan peningkatan signifikan pada literasi budaya anak, dari kategori "Mulai Berkembang" menjadi "Berkembang Sangat Baik". Keberhasilan media ini didukung oleh kesesuaiannya dengan kebutuhan di lapangan, desain yang menarik, serta kandungan budaya yang dekat dengan kehidupan anak. Media ini efektif sebagai solusi penguatan identitas budaya anak sejak dini. Secara praktis, media ini tidak hanya relevan digunakan di TK Pulau Rupat, tetapi juga berpotensi direplikasi di wilayah lain dengan konteks budaya lokal yang berbeda sebagai bagian dari penguatan pendidikan berbasis kearifan lokal. Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi budaya dalam media visual dapat menjadi strategi efektif untuk membentuk identitas budaya anak sejak dini. Temuan ini memperkaya kajian literasi budaya anak usia dini dan memberikan dasar bagi pengembangan media serupa dalam konteks pendidikan multikultural. Ke depan, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada pengujian dampak jangka panjang media terhadap pembentukan identitas budaya anak, serta eksplorasi integrasi media ini dalam pendekatan pembelajaran berbasis STEAM untuk memperkuat aspek kognitif, sosial, dan nilai-nilai budaya secara holistik

Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2025). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Astawa, I. B. M. (2022). The implication of local wisdom-based geographical curriculum and its course book on the cosmocentric attitude of the students in Bali upland region. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *55*(1), 53–63. https://doi.org/10.23887/jpp.v55i1.44323

Cleovoulou, Y., McCollam, H., Ellis, E., Commeford, L., Moore, I., Chern, A., & Pelletier, J. (2013). Using photographic picture books to better understand young children's ideas of belonging: a study of early literacy strategies and social inclusion. *Journal of Childhood Studies*, *38*(1), 11–20. https://doi.org/10.18357/jcs.v38i1.15434

Dhieni, N. (2013). *Metode Pengembangan Bahasa Modul 1-2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Effendi, D. dan, & Wahidy, A. (2019). Realitas bahasa terhadap budaya sebagai penguatan literasi pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 161–168. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2525

Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, *3*(3).

Fitri, N. D. (2024). Penerapan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada anak usia dini. *Cendekia Pendidikan*, *3*(2), 113–122. https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v3i2.4653

Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, *8*(1), 71. http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/176

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2015). *Applying Educational Research Seventh Edition*. Pearson Education, Inc.

Garces-Bacsal, R. M., AlOwais, N. S., & Ghufli, H. T. (2021). Using multicultural and global picturebooks to enhance practices in early childhood education. *5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 1–4.

Gunn, A. A., Bennett, S. V, & Peterson, B. J. (2022). Exploring multicultural picturebooks with social–emotional themes. *The Reading Teacher*, *76*(3), 362–374.

Hasan, Z., Pradhana, R. F., Andika, A. P., & Al Jabbar, M. R. D. (2024). Pengaruh globalisasi terhadap eksistensi identitas budaya lokal dan pancasila. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, *1*(2), 333–341. https://doi.org/10.57235/jalakotek.v1i2.2385

Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kode QR dengan insersi budaya lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3692–3712. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2791

I.K. Budiarsa, I.N. Sudiana, & I.B.P. Arnyana. (2022). Pengembangan buku cerita berkearifan lokal bali Untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas II sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *6*(2), 1–11. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i2.953

Kelly-Ware, J., & Daly, N. (2019). Using picturebook illustrations to help young children understand diversity. *Sustainability (Switzerland)*, *1*(1), 1–11.

Komari, K., & Aslan, A. (2025). Menggali potensi optimal anak usia dini : tinjauan literatur. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, *11*, 68–78. https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/edukatif/article/view/3605

Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *5*(6), 780–791. http://repo.uinsyahada.ac.id/id/eprint/758

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 1560–1566.

Marsudi, M. (2024). *Menyiapkan Generasi Emas; Menstimulasi Kecerdasan dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Dharma Samakta Edukhatulistiwa.

Rustanty, D. (2022). Implementasi literasi budaya dan kewargaan di PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, *5*(1), 274–278.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7022

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.

Sari, B. M. (2024). *Media video pembelajaran interaktif rumah adat sumatera untuk menstimulasi kecintaan budaya dan pemahaman konsep geometri pada anak usia dini*. *12*(2), 134–148. https://doi.org/10.25273/jems.v12i2.21913

Satria, T., Al, B., Al, A. I., & Temple, G. (2025). Pelestarian candi gumpung sebagai benda cagar budaya dan pariwisata di provinsi Jambi. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, *2*(1), 52–63. https://doi.org/10.62335/vctg9d87

Suryana, D. (2013). Pengetahuan tentang strategi pembelajaran, sikap, dan motivasi guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *19*(2).

Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.